

Nocturn



INSTRUKCJA



Nokturn

Gra o licytacji i zbieraniu zestawów, w której sprytni czarodzieje rywalizują w Magicznym Lesie oświetlonym blaskiem księżycy, ilustrowana przez Beth Sobel!

Stworzona przez Davida Iezziego oraz Flatout Games CoLab.
Dla 1-4 graczy w wieku 10+

WSTĘP

W grze „Nokturn” wcielicie się w lisich czarodziejów używających zaklęć, aby gromadzić różnorodne magiczne przedmioty. Rywalizując z innymi czarodziejami, będziecie korzystać z potężnych czarów, by zdobyć najcenniejszą kolekcję skarbów! W każdej turze będziecie decydować, które przedmioty są dla was najcenniejsze i kiedy powstrzymać innych czarodziejów.

Rywalizujecie o najcenniejsze zestawy magicznych przedmiotów, takich jak pióra ognistego ptaka, czaszki różnych stworzeń, świecące grzyby, tajemnicze jaja czy rzadkie zioła. Mają one szczególną wartość, gdy są zbierane w określonych zestawach, ale mogą być również użyte do sporządzania mikstur, aby dać wam jeszcze większą przewagę!

Celem gry jest gromadzenie najlepszych kolekcji przedmiotów, sporządzanie mikstur oraz realizacja celów poprzez rzucanie zaklęć, aby zdobyć przewagę nad innymi czarodziejami.

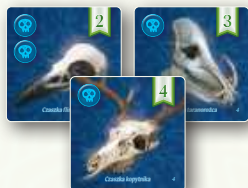
Podczas dwóch rund (zmierzchu oraz księżycowego blasku) gracze poruszają się po zaczarowanym lesie, próbując przechytrzyć się nawzajem. Mogą również składać ofiary Leśnym Duchom w nadziei na zdobycie przedmiotów z ich skarbca. Grę wygrywa czarodziej z największą liczbą punktów!

ELEMENTY GRY

W pudełku powinny się znajdować następujące elementy.
W przypadku braków napisz do nas: info@luckyduckgames.com

80 płytek przedmiotów

12 płytek czaszek
(po 4 z każdego rodzaju)



**12 płytek piór
ognistego ptaka**



12 płytek grzybów
(7 Tripti fungus, 5 Duode dax)



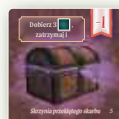
12 płytek ziół
(po 2 z każdego rodzaju)



**12 płytek
tajemniczych jaj**



**5 płytek skrzyń
przeklętego skarbu**



10 płytek starożytnych run
(po 2 z każdego rodzaju)



**5 płytek
lustrzanych kamieni**



44 drewniane żetony zakłęb
(po 11 na gracza)



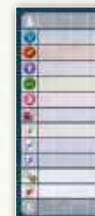
**6 drewnianych
żetonów zakłęb
Cienia**



**4 drewniane żetony
pasowania**
(po 1 dla gracza)



**1 arkusz
punktacji**



**12 kart celów
zmięzchu**



przód



tył

**10 startowych kart
mikstur**



przód



tył

**1 plansza
Leśnych Duchów**



**24 karty trybu
jednoosobowego**



przód



tył

**12 kart celów
księżycowego blasku**



przód



tył

35 kart mikstur



przód



tył

**4 karty postaci
(dwustronne)**



instrukcja



PRZYGOTOWANIE

- 1** Każdy gracz otrzymuje kartę postaci i zestaw żetonów zaklęć w wybranym przez siebie kolorze. W zależności od liczby graczy weźcie określoną liczbę żetonów zaklęć, a resztę odłóżcie do pudełka:

2 graczy: wszystkie żetony zaklęć

3 graczy: każdy gracz odkłada 1 żeton zaklęcia o mocy „3”

4 graczy: każdy gracz odkłada 1 żeton zaklęcia o mocy „3” oraz 1 żeton zaklęcia o mocy „4”

Każdy gracz umieszcza swój żeton pasowania przed sobą stroną z „X” do dołu. Gracze odwracają karty postaci stroną „A” do góry, a następnie porządkują odkryte żetony zaklęć według rosnącej wartości.

Uwaga: Gracze mogą wylosować karty postaci albo samodzielnie je wybrać.

- 2** Potasujcie talię startowych mikstur i rozdajcie po 1 zakrytej karcie każdemu graczowi. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka. *Uwaga: Gracze nie powinni ich ujawniać przeciwnikom.*
- 3** Potasujcie karty mikstur i połóżcie je zakryte w zasięgu ręki wszystkich graczy.
- 4** Potasujcie osobno talie kart celów zmierzchu oraz blasku księżyca. Weźcie 3 karty z talii celów zmierzchu i połóżcie je odkryte, tak by były widoczne dla wszystkich graczy. Następnie weźcie 3 karty z talii celów blasku księżyca i połóżcie je zakryte nad kartami celów zmierzchu. Pozostałe karty celów zmierzchu i blasku księżyca odłóżcie do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce. *Uwaga: Karty celów blasku księżyca będą używane w drugiej rundzie gry.*
- 5** Połóżcie odkryte żetony zaklęć Cienia w rzędzie w porządku rosnącym w pobliżu talii mikstur, celów zmierzchu oraz celów blasku księżyca. *Uwaga: Te żetony będą używane tylko w rundzie blasku księżyca.*

- 6** Dokładnie wymieszajcie płytki przedmiotów. W zależności od liczby graczy weźcie wskazaną poniżej liczbę płytek przedmiotów i ułóżcie zgodnie z ilustracją, pozostawiając trochę przestrzeni między płytkami. Ułożenie płytek zależy od liczby graczy:

2 graczy: ułożenie 4×4 – 16 płytek

3 graczy: ułożenie 4×5 – 20 płytek

4 graczy: ułożenie 5×5 – 25 płytek



Pozostałe płytki przedmiotów ułóżcie w zakrytych stosach łatwo dostępnych dla graczy.

- 7** Umieść planszę Leśnych Duchów poniżej odkrytych płytek ułożonych według wzoru. W zależności od liczby graczy dobierzcie odpowiednią liczbę płytek przedmiotów i połóżcie na odpowiednich polach planszy Leśnych Duchów:

2 graczy: 4 płytki

3 graczy: 5 płytek

4 graczy: 6 płytek

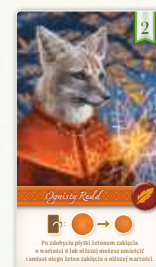


PRZYGOTOWANIE ZAAW.

Gracze odwracają swoje karty postaci na stronę „B”.

- A** Każda postać ma teraz specjalną zdolność, którą można wykorzystać tylko raz podczas całej gry.

Zdolności postaci to jednorazowe specjalne akcje. Opis na karcie informuje, jak działa specjalna akcja danej postaci. Po użyciu zdolności gracz odwraca kartę na stronę „A”. Gracze, którzy nie użyją specjalnej zdolności swojej postaci, otrzymają dodatkowe 2 punkty na koniec gry.



PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE DLA 3 GRACZY



OPIS ROZGRYWKI

Gra „Nokturn” rozgrywa się podczas jednej nocy w zaczarowanym lesie w ciągu 2 rund (zmierzchu i księżycowego blasku). Gracze rywalizują o czarodziejskie przedmioty, rzucając magiczne zaklęcia. Podczas fazy rzucania zaklęć gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara decydują, czy rzucić zaklęcie o większej mocy, czy spasować, aż do momentu zdobycia płytki. Następnie zaczynając od gracza, który zdobył poprzednią płytkę, proces ten powtarza się, aż wszystkie płytki w lesie zostaną zdobyte. Gracze starają się gromadzić zestawy magicznych przedmiotów, sporządzać mikstury oraz realizować cele zmierzchu i księżycowego blasku. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów na końcu gry!

- Runda składa się z następujących po sobie faz rzucania zaklęć, aż wszystkie płytki w Magicznym Lesie zostaną zdobyte lub wszyscy gracze spasują. Każda faza rzucania zaklęć kończy się, gdy płytką zostanie zebrana. Zdobywca tej płytki rozpoczyna nową fazę rzucania zaklęć.
- W każdej fazie rzucania zaklęć gracz ma wybór: rzucić zaklęcie o wyższej mocy lub spasować. Gdy gracz zdecyduje się spasować, nie może rzucić zaklęcia, dopóki nie zostanie zdobyta płytką i nie rozpocznie się nowa faza rzucania zaklęć.
- Wybierzcie losowo gracza rozpoczynającego i możecie zaczynać grę!

FAZA RZUCANIA ZAKLĘĆ

1. Gracz rozpoczynający każdą rundę umieszcza swój żeton zaklęcia o najniższej wartości na dowolnie wybranej płytce w lesie. Jest to zaklęcie początkowe w tej rundzie. *Uwaga: Ograniczenie dotyczące rzucania zaklęcia o najniższej wartości ma miejsce tylko 2 razy w grze – podczas rzucania pierwszych zaklęć w każdej z rund: zmierzchu oraz księżycowego blasku.*
2. Następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara decyduje, czy rzucić zaklęcie o wyższej mocy, czy spasować.

Aby rzucić zaklęcie, gracz wybiera płytkę sąsiadującą bokiem z płytką o aktualnie najwyższej mocy zaklęcia i umieszcza na niej jeden ze swoich żetonów zaklęć. Ten żeton musi mieć jednak wyższą wartość (moc zaklęcia) niż aktualnie najwyższy.

- Jeśli gracz nie jest w stanie rzucić zaklęcia o wartości wyższej niż aktualnie najwyższa moc zaklęcia, musi spasować, co zaznacza, odwracając swój żeton pasowania stroną „X” ku górze.
- Wszystkie żetony zaklęć pozostają w grze do momentu zdobycia płytki.

Gdy wszyscy inni gracze spasują, gracz, który rzucił zaklęcie o najwyższej wartości, zdobywa płytkę, na której leży żeton tego zaklęcia. Następnie kładzie odwrócony żeton zaklęcia w miejscu usuniętej płytki – żeton ten pozostanie tutaj do końca rundy.

Rzucanie zaklęć



- 1) Pomarańczowy gracz rozpoczyna, rzucając zaklęcie o mocy „1”.
- 2) Turkusowy gracz rzuca zaklęcie „4” na sąsiednią płytkę.
- 3) Zielony gracz rzuca zaklęcie „6” na płytkę sąsiadującą z żetonem „4”.
- 4) Pomarańczowy gracz umieszcza „7” na polu obok „6”.
- 5) Gracze turkusowy i zielony pasują. Odwracają swoje żetony pasowania stroną „X” ku górze.
- 6) Pomarańczowy gracz zdobywa płytkę i umieszcza ją w swoim obszarze gry.
- 7) Pomarańczowy gracz odwraca swój żeton zaklęcia, którym wygrał płytkę, a wszyscy pozostali gracze odzyskują swoje żetony zaklęć, które nie wygrały płytki w tej rundzie.

Uwaga: Każdy gracz posiada żeton gwiazdnego zaklęcia. Jest to najsilniejsze zaklęcie i ma wyższą moc od wszystkich pozostałych zaklęć z liczbą. Po zagranie żetonu gwiazdnego zaklęcia gracz natychmiast zdobywa płytkę, na której umieścił ten żeton.



Gracze odzyskują żetony zaklęć, które nie wygrały w tej rundzie, do swoich obszarów gry i decydują, czy **złożyć w ofierze jeden z nich i umieścić** na planszy Leśnych Duchów. Żetony można umieszczać na planszy Leśnych Duchów jednocześnie albo, jeśli gracze sobie życzą, według odwrotnej kolejności ich wykładania (czyli od największego żetonu, który nie wygrał płytki do najmniejszego).

- Jeśli żeton zaklęcia ma niższą wartość (moc) niż inne żetony na planszy Leśnych Duchów, jest umieszczany w pierwszym wolnym miejscu od prawej.
- Jeśli żeton zaklęcia ma wyższą wartość (moc) niż inne żetony zaklęć na planszy Leśnych Duchów, wszystkie inne żetony są przesuwane o jedno miejsce w prawo, a żeton o najwyższej wartości jest umieszczany na pierwszym miejscu od lewej.
- Jeśli żeton zaklęcia ma taką samą wartość co inny żeton zaklęcia, jest on umieszczany jako NASTĘPNY w kolejności za danym żetonem lub żetonami o tej samej wartości. Jeśli w tym miejscu znajdują się inne żetony o niższej wartości, przesunąć je w prawo o jedno pole, aby zrobić miejsce dla tego żetonu.
- Jeśli wartość żetonu zaklęcia jest pomiędzy wartościami innych żetonów, jest on umieszczany POMIĘDZY tymi żetonami zgodnie z wartością. Przesunąć odpowiednie żetony w prawo, aby zrobić miejsce dla tego żetonu.

Gdy dodanie żetonu zaklęcia do planszy Leśnych Duchów spowoduje, że żeton o najniższej wartości zostanie przesunięty poza pole przewidziane dla tej liczby graczy, jest natychmiast zdejmowany z planszy Leśnych Duchów i zwracany właścicielowi, który może go użyć w kolejnych turach.

Uwaga: Gracz, który zdobył płytkę, nie może umieścić żetonu zaklęcia na planszy Leśnych Duchów. Wszystkie niższe żetony zaklęć, którymi gracz nie zdobył płytki, wracają natychmiast do jego obszaru gry.

Plansza Leśnych Duchów



Gracze zielony i turkusowy postanowili umieścić na planszy Leśnych Duchów po jednym ze swoich żetonów zaklęć. Zielony żeton o mocy „6” jest teraz najmocniejszym zaklęciem. Ponieważ na planszy był już żeton o mocy „4”, gracz turkusowy musi umieścić swój żeton o mocy „4” jako następny w kolejności, ale przed swoim żetonem o mocy „3”, który umieścił tu w poprzedniej turze.

Jeśli gracz rzuci zaklęcie, które uniemożliwi rzucenie innemu graczowi wyższego zaklęcia, natychmiast zdobywa płytkę. To może się zdarzyć na 2 sposoby:

1. Nie ma dostępnych miejsc sąsiadujących bokiem, aby umieścić tam inne zaklęcie.
2. Jeśli żaden gracz nie może rzucić zaklęcia o wartości (mocy) wyższej niż aktualnie najwyższe zaklęcie.

Gracz, który zdobył płytkę w tej turze, rozpoczyna kolejną fazę rzucania zaklęć. W przeciwieństwie do pierwszego zaklęcia w każdej rundzie gracz może rzucić żeton zaklęcia o dowolnej wartości (mocy), jaki posiada. Zaklęcie to musi być jednak rzucone na płytkę sąsiadującą bokiem z tą, którą właśnie zdobył.

Cele rundy zmierrchu

Kiedy płytką zostaje zdobyta, gracze powinni sprawdzić, czy spełniają warunki na którejkolwiek z 3 kart celów zmierrchu. Warunki zostały opisane na każdej karcie, a szczególówce wyjaśnienia zostały zamieszczone na stronie 9. W przypadku spełnienia niektórych warunków gracz natychmiast zdobywa kartę celu i umieszcza ją w swoim obszarze gry. Pozostałe karty celu zazwyczaj rozstrzyga się na końcu rundy zmierrchu, po zagranii wszystkich żetonów zakłęb w danej rundzie. Każda z tych kart jest warta 3 punkty na koniec gry.

Uwaga: Obszar kontroli to dowolny obszar (sąsiadujący bokami), na którym gracz umieścił swoje odwrócone żetony zakłęb. Wszystkie remisy w przypadku celów zmierrchu rozstrzygane są zgodnie z pozycją żetonów zakłęb na planszy Leśnych Duchów.

Ujarzmione zakłęb i kolejność rzucania zakłęcia początkowego

Rzucenie zakłęcia początkowego na płytkę, która nie sąsiaduje bokiem z inną płytką, na którą inni gracze mogliby rzucić zakłęb, nazywa się ujarzmionym zakłębem. Jest to sprytna sztuczka dająca możliwość zdobycia płytki bez konkurowania z innymi graczami. Jednakże jeśli gracz jest graczem rozpoczynającym i rzuca swoje początkowe zakłęb na płytkę bez sąsiadujących płytek, nie będzie miał gdzie rzucić swojego następnego zakłęcia początkowego. Tym samym traci swój następny ruch, który przypada kolejnemu graczowi. Nowy gracz rozpoczynający może rzucić swoje zakłęb początkowe na DOWOLNĄ płytkę w Magicznym Lesie.

Zakłęb początkowe a pasowanie

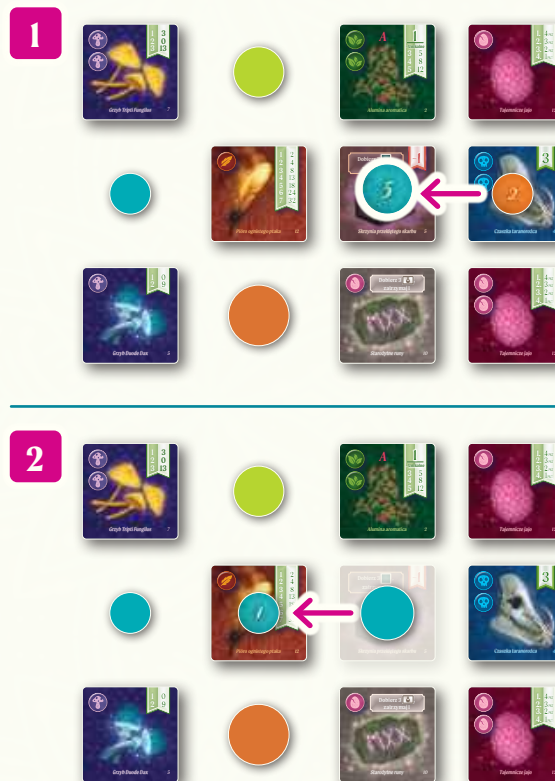
Gracz rozpoczynający może spasować, zamiast rzucać zakłęb początkowe. Jeśli spasuje, zakłęb rzuca następny gracz w kolejności, który może rzucić swoje zakłęb początkowe na DOWOLNĄ płytkę w Magicznym Lesie.

Uwaga: Jeśli gracz rozpoczynający nie ma żetonów zakłęb, następny gracz w kolejności staje się nowym graczem rozpoczynającym i musi rzucić zakłęb na dowolną płytkę w Magicznym Lesie lub spasować.

Cele rundy zmierrchu



Ujarzmione zakłęb



Zbieranie przedmiotów

Gdy gracz zdobędzie płytkę przedmiotu, umieszcza ją w swoim obszarze gry. Większość płytek zapewnia punkty na koniec gry (patrz strona 11 dotycząca lustrzanych kamieni oraz strona 12 dotycząca punktacji wszystkich typów płytek) i nie ma natychmiastowych efektów, jednak niektóre wymagają działania:

Starożytne runy

Gdy gracz zdobędzie płytkę starożytnych run, dobiera 3 karty z talii mikstur i wybiera 1 kartę. Dwie pozostałe karty odkłada na spód talii mikstur. Wybraną kartę gracz dodaje do swoich pozostałych kart mikstur. Karty mikstur zawierają przepisy, które realizuje się na koniec gry za pomocą symboli magicznych przedmiotów. Takie symbole są na płytkach przedmiotów, ale też jeden taki symbol znajduje się na płytce starożytnych run oraz karcie postaci. Każdego symbolu można użyć tylko raz. Więcej informacji na temat punktowania mikstur znajduje się na stronie 12.



Uwaga: Niektóre płytki przedmiotów mają 2 symbole. Te przedmioty są „zaczarowane”. Mają dodatkową magiczną moc, która sprawia, że są silniejsze w warzeniu mikstur. Mimo że te płytki mają więcej symboli, nadal liczą się jako jedna płytka do kolekcji. Na przykład płytka z 2 symbolami tajemniczego jaja liczy się nadal jako jedno tajemnicze jajo w punktacji, ale ma wartość dwóch symboli w sporządzaniu magicznych mikstur.



Skrzynie przeklętych skarbów

Kiedy gracz zdobywa płytkę skrzyni przeklętego skarbu, natychmiast dobiera 3 płytki z zakrytego stosu płytek przedmiotów i wybiera jedną z nich. Pozostałe 2 płytki, które nie zostały wybrane, są odkładane odkryte obok stosów płytek przedmiotów i nie będą używane ponownie w tej grze.



Objaśnienie celów

Cele rundy zmierzchu

1, 2, 3 – Zdobądź jako pierwszy płytkę przy użyciu żetonu zaklęcia o wartości wskazanej na karcie celu. Przyznawane natychmiast za zdobycie płytki w Magicznym Lesie lub na planszy Leśnych Duchów przy użyciu zaklęcia o podanej wartości. Jeśli nikt nie zdobędzie płytki przy użyciu zaklęcia o danej wartości, ta karta wraca do pudełka na koniec rundy zmierzchu.
4, 5 – Przyznawane na koniec rundy zmierzchu.
6 – Oddzielne obszary kontroli to obszary, które nie sąsiadują bokiem z innymi obszarami kontroli. Przyznawane natychmiast, gdy gracz ma 3 różne obszary kontroli.
7 – Przyznawane natychmiast, gdy gracz ma obszar kontroli składający się z 3 lub więcej pól.
8 – Odnosi się to do górnego rzędu Magicznego Lasu. Przyznawane na koniec rundy zmierzchu.
9 – Przyznawane na koniec rundy zmierzchu.
10 – Przyznawane natychmiast, gdy gracz ma 4 różne typy symboli. Symbol na karcie postaci też się liczy.
11 – Przyznawane natychmiast, gdy gracz rzuci ujarzmione zaklęcie.
12 – Przyznawane natychmiast, gdy ostatni żeton gwiazdnego zaklęcia zdobywa płytkę. Jeśli nie wszystkie gwiazdne zaklęcia zostały zagrane, cel jest przyznawany na koniec rundy graczowi, który zdobył płytkę gwiazdnym zaklęciem jako ostatni. Gdy nikt nie wygra płytki przy użyciu swojego żetonu gwiazdnego zaklęcia, ta karta jest zwracana do pudełka.

Cele rundy blasku księżyca

1, 2, 3 – Obszary kontroli muszą mieć dokładnie ten rozmiar i nie mogą sąsiadować bokiem z innymi obszarami kontroli tego gracza.
4, 5, 12 – Obszary kontroli i układy mogą się rozszerzać poza te kształty, ale każde pole liczy się tylko raz dla każdej karty celu.
6 – Tylko jeden z obszarów kontroli gracza jest punktowany, nawet jeśli dwa obszary kontroli mają ten sam rozmiar.
7 – Środkowe obszary to te, które nie dzielą krawędzi z zewnętrzną częścią Magicznego Lasu.
8 – Narożne obszary to 4 rogi Magicznego Lasu.
9 – Przyznaje 1 punkt za każdy żeton zaklęcia, który gracz ma na planszy Leśnych Duchów.
10 – Przyznaje 2 dodatkowe punkty za każdy pozostały żeton zaklęcia na koniec gry (nie więcej niż 4 punkty za każdy).
11 – Obszary kontroli muszą być oddzielone przynajmniej jednym polem w pionie i poziomie.

KONIEC RUNDY ZMIERZCHU

Gdy wszystkie płytki zostaną zdobyte (lub gdy wszyscy gracze spasują, co oznacza, że nikt nie chce żadnej z pozostałych płytek), runda zmierzchu kończy się i należy wykonać następujące kroki, aby podsumować rundę i przygotować się do rundy blasku księżyca:

1. Rozpatrzenie celów rundy zmierzchu

Jeśli w grze są cele zmierzchu 4, 5, 8 lub 9, należy je rozpatrzyć teraz.

2. Rozpatrzenie planszy Leśnych Duchów

Zaczynając od żetonu zaklęcia znajdującego na pierwszym miejscu od lewej na planszy Leśnych Duchów, a następnie przechodząc kolejno aż do ostatniego miejsca najbardziej z prawej, gracze zabierają płytki z planszy Leśnych Duchów po jednej za żeton. Aby wziąć wybraną przez siebie płytkę, gracz odwraca swój żeton zaklęcia.

3. Przyznanie żetonów zaklęcia Cienia

Gracze otrzymują zaklęcia Cienia za żetony zaklęć, które pozostały im na koniec rundy zmierzchu. Gracze dobierają żetony Cienia w kolejności malejącej swoich pozostałych żetonów. Gracz z najwyższym pozostałym żetonem zaklęcia dobiera najwyższy żeton Cienia. Następnie gracz z kolejnym pozostałym najwyższym żetonem zaklęcia dobiera dostępny najwyższy żeton Cienia itd., aż do wyczerpania żetonów Cienia. (Używanie żetonów Cienia opisano na str. 11).

Uwaga: Remisy są rozstrzygane na podstawie kolejności na planszy Leśnych Duchów – gracz, którego żeton jest bardziej z lewej, wygrywa remis.

4. Zdejmowanie żetonów zaklęć

Wszystkie żetony zaklęć z Magicznego Lasu oraz z planszy Leśnych Duchów wracają do graczy i są odwracane awerssem do góry.

5. Odrzucanie nadwyżkowych żetonów zaklęć

Za każdy żeton zaklęcia Cienia, który gracz otrzymał, musi odrzucić swój żeton zaklęć o najniższej wartości. To oznacza, że każdy gracz będzie mieć tę samą liczbę żetonów zaklęć na następną rundę. Odrzucone żetony zaklęć są odkładane do pudełka, nie będą już używane.

Koniec rundy zmierzchu

1



2



3



4



5

6. Odkrywanie celów rundy blasku księżyca

Odwróćcie karty celów rundy blasku księżyca i połóżcie tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy (w tym samym miejscu, gdzie leżały odkryte karty celów rundy zmierzchu).

7. Uzupełnienie Magicznego Lasu

Dobierzcie odpowiednią liczbę płytek przedmiotów i ułóżcie zgodnie z ilustracją, pozostawiając trochę przestrzeni między płytkami. Rozmiar Magicznego Lasu pozostaje taki sam i zależy od liczby graczy:

2 graczy: ułożenie 4×4 – 16 płytek

3 graczy: ułożenie 4×5 – 20 płytek

4 graczy: ułożenie 5×5 – 25 płytek



8. Uzupełnienie planszy Leśnych Duchów

W zależności od liczby graczy dobierzcie odpowiednią liczbę płytek przedmiotów i połóżcie na odpowiednich polach planszy Leśnych Duchów.

2 graczy: 4 płytki

3 graczy: 5 płytek

4 graczy: 6 płytek



W ten sposób jesteście już przygotowani do gry w rundzie blasku księżycy! Rozgrywa się ją tak samo jak rundę zmierzchu, z tą różnicą, że teraz będziecie realizować cele blasku księżycy. Cele te mogą być realizowane przez WSZYSTKICH graczy i będą punktowane na koniec gry.

Rundę blasku księżycy rozpoczyna gracz, który jako ostatni zdobył płytkę przedmiotu z planszy Leśnych Duchów. Gracz rzuca swoje zaklęcie o najniższej wartości na dowolną płytkę w Magicznym Lesie.

Używanie żetonów zaklęcia Cienia

Żetony zaklęć Cienia mogą być używane przez graczy zamiast żetonów zaklęć do zdobywania płytek w Magicznym Lesie. Żetony zaklęć Cienia nie mogą być umieszczane na planszy Leśnych Duchów i nie mogą być użyte do realizacji celów rundy blasku księżycy związanych z zajmowanymi polami w Magicznym Lesie, ale wracają do gracza, gdy nie wygrają płytki.

KONIEC RUNDY BLASKU KSIĘŻYCA

Gdy wszystkie płytki zostały zdobyte (lub gdy wszyscy gracze spasowali, co oznacza, że żaden z nich nie chce już płytek pozostałych w Magicznym Lesie), runda blasku księżycy się kończy.

1. Rozpatrzenie planszy Leśnych Duchów

Tak jak pod koniec rundy zmierzchu, zaczynając od pierwszego żetonu zaklęcia z lewej i przechodząc po kolei do ostatniego żetonu z prawej, gracze na zmianę biorą płytki z planszy Leśnych Duchów. Aby wziąć wybraną przez siebie płytkę, gracz odwraca swój żeton zaklęcia.

2. Przydzielanie lustrzanych kamieni

Każda płytka lustrzanego kamienia pozwala na powielenie dowolnej płytki przedmiotu. Gracze przypisują lustrzane kamienie do płytek, które chcą powielić. Można także skopiować kartę starożytnych run, by zdobyć kartę mikstury albo skrzynię przeklętych skarbów, by zdobyć płytkę przedmiotu (ujemny punkt też się kopiuje).

Uwaga: Gracze mogą to zwykle robić równocześnie, ale w przypadku, gdy występuje spór o punktację danego przedmiotu, takiego jak np. tajemnicze jajo, gracze przypisują płytki lustrzanych kamieni w kolejności, zaczynając od gracza, który jako ostatni zdobył płytkę z planszy Leśnych Duchów.



3. Rozpatrzenie punktacji końcowej (strona 12)

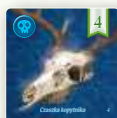


PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty za swoje płytki przedmiotów, karty mikstur, cele rund zmierzchu i blasku księżyca, pozostałe żetony zaklęć oraz niewykorzystane zdolności gracza (w trybie zaawansowanym). Gracze tracą jeden punkt za każdą posiadaną przez siebie skrzynię przeklętego skarbu. W przypadku remisu gracz z wyższą pozycją na planszy Leśnych Duchów wygrywa.

1 Czaszki

Gracze zdobywają sumę punktów wskazanych na swoich płytkach czaszek.



2 Pióra ognistego ptaka

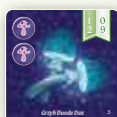
Gracze zdobywają liczbę punktów w zależności od tego, ile mają łącznie płytek piór ognistego ptaka.



Uwaga: Liczba punktów zależy od liczby płytek. Gdy gracz ma więcej niż 7 płytek, daje mu to jeden pełny zestaw, a z pozostałych tworzy nowy zestaw. Oba zestawy punktuje.

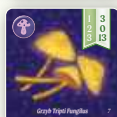
3 Grzyby

Gracze zdobywają punkty za określone zestawy grzybów.



Zestaw 2 grzybów *Duode dax* daje 9 punktów. Pojedyncza płytkę daje zaś 0 punktów.

Jedna płytkę grzyba *Tripti fungilus* daje 3 punkty, zestaw 2 daje 0 punktów, a zestaw 3 zapewnia 13 punktów.



Uwaga: Gracze muszą ukończyć 1 zestaw każdego typu grzyba, zanim rozpoczną punktację innego zestawu.

4 Zioła

Gracze zdobywają punkty będące sumą punktów wskazanych na ich płytkach ziół, a także otrzymują bonus za zestaw 3, 4 lub 5 unikalnych ziół. Dzięki zioła, oznaczone „J”, są dzokerem i mogą zastąpić każdy inny typ.



Uwaga: Gracz może stworzyć wiele zestawów ziół.

5 Tajemnicze jaja

Gracze zdobywają liczbę punktów za posiadane płytki jaj, porównując ich liczbę z płytkami innych graczy. Gracz posiadający najwięcej płytek jaj zdobywa 4 punkty za każdą taką płytkę, drugi w kolejności zdobywa 3 punkty za płytkę, trzeci 2 punkty za płytkę, zaś czwarty 1 punkt za płytkę. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego żeton zaklęcia jest bardziej z lewej na planszy Leśnych Duchów.



6 Skrzynie przeklętych skarbów

Gracze tracą jeden punkt za każdą płytkę skrzyni przeklętego skarbu, którą posiadają.



7 Karty mikstur

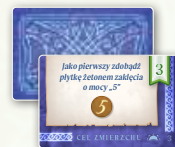
Gracze zdobywają punkty za mikstury, które udało im się sporządzić przy pomocy symboli na ich płytkach przedmiotów, starożytnych run i kartach postaci.



Uwaga: Płytki z dwoma symbolami mogą być używane do sporządzenia dwóch różnych mikstur, jednak każdy symbol może być użyty tylko raz (patrz przykład punktacji). Wiele kart mikstur może być realizowanych na dwóch poziomach. Gdy gracz zrealizuje górny poziom, zdobywa mniejszą liczbę punktów, a w przypadku zrealizowaniu obu – większą liczbę.

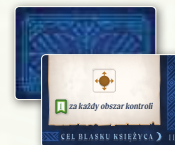
8 Cele rundy zmierzchu

Gracze zdobywają sumę punktów wskazanych na kartach celów zmierzchu, które zdobyli podczas rundy zmierzchu.



9 Cele rundy blasku księżyca

Gracze zdobywają punkty w zależności od tego, w jakim stopniu zrealizowali cele wszystkich trzech celów blasku księżyca.



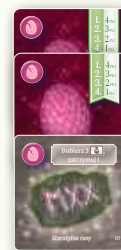
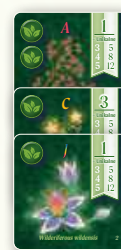
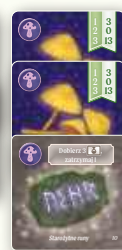
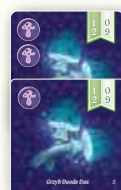
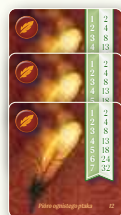
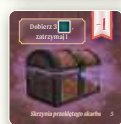
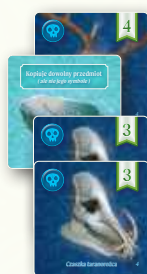
10 Pozostałe żetony zaklęć

Gracze zdobywają 2 punkty za każdy żeton zaklęcia (w tym zaklęcie Cienia), który pozostał im po rundzie blasku księżyca.



Przykład punktacji

	D	M	P
	14	3	4
	8	24	12
	9	13	18
	10	14	4
	6	2	12
	-1	-1	-2
	14	10	19
	3	3	3
	6	4	7
	2	0	2
	0	2	0
	71	74	79



Dawid przypisuje swoją płytkę lustrzanego kamienia do swojej dającej 4 punkty płytki czaszki, aby ją skopiować. Uwaga: Płytki przedmiotów skopiowane za pomocą lustrzanego kamienia liczą się do punktów tylko dla tego typu płytki i NIE kopiuje symboli używanych do sporządzenia mikstur – Dawid wciąż ma tylko 3 symbole czaszek.

Dawid zdobywa łącznie 14 punktów za 3 czaszki i jedną skopiowaną czaszkę.

Dawid zdobywa 8 punktów za zestaw 3 piór ognistego ptaka.

Dawid zdobywa 9 punktów za zestaw 2 grzybów *Duode dax* i 0 punktów za zestaw 2 grzybów *Tripti fungilus*, co daje łącznie 9 punktów.

Dawid zdobywa 5 punktów wskazanych na 3 płytkach ziół oraz zdobywa dodatkowe 5 punktów za posiadanie 3 unikalnych ziół, co daje łącznie 10 punktów.

Dawid zdobywa 3 punkty za każdą płytkę tajemniczego jaja, ponieważ ma drugą największą liczbę takich płytek pośród wszystkich graczy. Maciej ma 1 płytkę, a Patrycja 3. Dawid zdobywa łącznie 6 punktów.

Dawid traci 1 punkt za pojedynczą skrzynię przeklętego skarbu.

Dawid w pełni kompletuje swoje 2 karty mikstur, ale tylko częściowo 3. kartę – brakuje mu symbolu czaszki do skompletowania 2. poziomu. Zdobywa łącznie 14 punktów.

Dawid zdobywa 3 punkty za pojedynczą zrealizowaną kartę celu zmierzchu oraz 6 punktów za zrealizowane cele blasku księżyca.

Dawidowi pozostał 1 żeton zaklęcia, więc zdobywa za niego 2 punkty.

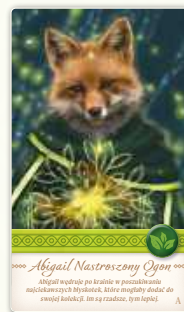
Dawid użył swojej zdolności postaci, więc nie zdobywa żadnych dodatkowych punktów za niewykorzystane zdolności postaci.

Dawid zdobywa łącznie 71 punktów!

11 Niewykorzystane umiejętności postaci (tylko w trybie zaawansowanym)

Gracz zdobywa 2 punkty, jeśli nie użył umiejętności swojej postaci.

Uwaga: W wielu przypadkach punktacja zależy od liczby płytek w zestawach. Płytki przedmiotów mają symbole, które mogą pomóc w ukończeniu większej liczby mikstur, ale wciąż są tylko jedną płytką. Na przykład, aby zdobyć pełny zestaw 7 piór ognistego ptaka, gracz potrzebuje 7 PŁYTEK piór ognistego ptaka, a nie 7 symboli piór ognistego ptaka.

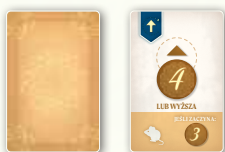


ROZGRYWKA 1–OSOBOWA

Grę „Nokturn” można również rozgrywać w trybie jednoosobowym! Przygotuj grę zgodnie z zasadami dla 2 graczy, z następującymi wyjątkami:

Swojego „przeciwnika” przygotuj tak, jakby to był drugi gracz. Twój przeciwnik nie używa karty postaci ani karty startowej mikstury, potrzebuje tylko odpowiedniej liczby żetonów zakłęb do gry dla 2 graczy. Ułóż żetony zakłęb swojego przeciwnika wartościami od najwyższej do najniższej, aby ułatwić ich używanie podczas gry. Ruchy twojego przeciwnika będą dyktowane przez talię przeciwnika do rozgrywki jednoosobowej. Potasuj talię przeciwnika i umieść ją w swoim obszarze gry w zasięgu ręki – będziesz odkrywać z niej karty, a ruchy twojego przeciwnika będą dyktowane przez wskazówki na kartach. Zaleca się, aby w rozgrywce jednoosobowej korzystać z zaawansowanego przygotowania oraz kart postaci obróconych na stronę „B”.

Elementy do rozgrywki jednoosobowej



Talia przeciwnika



Żetony zakłęb przeciwnika

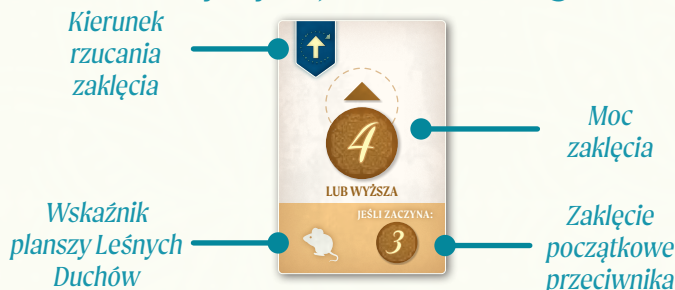
Zaczynasz każdą z dwóch rund (zmierzchu i blasku księżyca) jako gracz rozpoczynający – twój przeciwnik nigdy nie rozpoczyna rundy.

Ruchy twojego przeciwnika są wyznaczane przez talię przeciwnika rozgrywki jednoosobowej. Za każdym razem, gdy jest tura twojego przeciwnika, odkrywasz kartę z talii przeciwnika i wykonujesz odpowiednią akcję.

Za każdym razem, gdy twój przeciwnik ma rzucić zakłęb lub spasować, odkrywasz nową kartę z talii przeciwnika, kładąc ją odkrytą na wierzchu ostatniej

odkrytej karty. Ta karta zastąpi wcześniej odkrytą kartę, a ujawnione karty utworzą stos kart odrzuconych pod aktualną aktywną kartą. Jeśli talia przeciwnika kiedykolwiek skończy się podczas gry, po prostu potasuj wszystkie odkryte karty i utwórz nową zakrytą talię do dobierania.

Karty trybu jednoosobowego

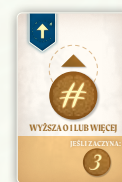


W zależności od etapu gry różne miejsca na karcie wskazują różne akcje, które podejmie twój przeciwnik. Jeśli przeciwnik ma rzucić zakłęb lub spasować, dokona wyboru na podstawie informacji w centralnym obszarze karty. Moc zakłęcia wskazana tutaj określi, czy przeciwnik cię przebije, czy pasuje.

Na kartach wskazane są trzy główne typy mocy:

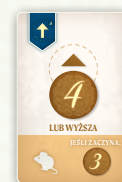
1. WYŻSZA O 1 LUB WIĘCEJ

Twój przeciwnik przebije cię, rzucając zakłęb o wyższej mocy niż ty, jeśli takie posiada. Zawsze zaczyna, jeśli to możliwe, od rzucenia zakłęcia o mocy o jeden wyższej od twojego zakłęcia. Jeśli nie ma takiego, to rzuca zakłęb o 2 wyższe itd. Jeśli twój przeciwnik nie ma zakłęcia o wyższej mocy, pasuje.



2. (#) LUB WYŻSZA

Twój przeciwnik rzuci zakłęb o podanej mocy lub wyższej, jeśli będzie to konieczne, aby cię przebić. Jeśli twój przeciwnik nie ma zakłęcia o wyższej mocy niż to, które rzuciłeś, pasuje.



3. NIE WYŻSZA NIŻ (#)

Twój przeciwnik rzuci zaklęcie, zaczynając od dostępnego zaklęcia o najniższej mocy, ale nie wyższej niż ta wskazana na karcie. Jeśli zaklęcie, które właśnie rzuciłeś, ma wyższą moc lub twój przeciwnik nie ma żetonu zaklęcia o niższej niż wskazana mocy, pasuje.



Kierunek rzucania zaklęcia



Jeśli przeciwnik cię przebije podczas rzucania zaklęcia w Magicznym Lesie, lewy górny róg karty wskazuje kierunek, w którym to robi, zależny od miejsca twojego aktualnie rzuconego zaklęcia o najwyższej wartości. Jeśli nie ma możliwości ruchu w kierunku (północ, wschód, południe albo zachód) wskazanym na karcie, to rzuca zaklęcie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara na następne wolne pole.

Wskaźnik planszy Leśnych Duchów



Jeśli przeciwnik spasuje i nie rzuci potężniejszego zaklęcia niż ty, zdobywasz płytkę przedmiotu. Jeśli tak się stanie, lewy dolny róg karty wskazuje, czy przeciwnik umieści żeton zaklęcia o **najwyższej** wartości na planszy Leśnych Duchów, a pozostałe zabierze z powrotem.

Zaklęcie początkowe przeciwnika



Jeśli twój przeciwnik zdobędzie płytkę, staje się graczem rozpoczynającym w następnej fazie rzucania zaklęć. Kiedy odkrywasz nową kartę z talii przeciwnika, wartość mocy zaklęcia wskazana w prawym dolnym rogu karty wskazuje, którego zaklęcia należy użyć jako zaklęcia początkowego. Jeśli przeciwnik nie ma tego konkretnego zaklęcia, zawsze rzuca zaklęcie o niższej mocy w kolejności od najwyższej do najniższej wartości. Jeśli nie ma żadnych żetonów zaklęć o niższej wartości, rzuca zaklęcie o wyższej wartości w kolejności od najniższej do najwyższej wartości. Jeśli przeciwnik nie ma już żetonów zaklęć, musi pasować przez resztę rundy, a gra automatycznie przechodzi do ciebie, aż rzucisz wszystkie żetony zaklęć, które chcesz zagrać w tej rundzie.

Ważny wyjątek: Jeśli twój przeciwnik w jakimkolwiek momencie ma możliwość rzucenia ujarzmionego zaklęcia (jest graczem rozpoczynającym i sąsiaduje z polem, z którego może rzucić zaklęcie, a które nie ma żadnych sąsiadujących płytek bokiem), zawsze umieszcza tam swój najniższy dostępny żeton zaklęcia. Jeśli ma kilka możliwości, zawsze wybiera pole od lewej do prawej oraz od góry do dołu w Magicznym Lesie, zaczynając w lewym górnym rogu lasu. To da mu możliwość natychmiastowego zdobycia płytki, a ty staniesz się graczem rozpoczynającym w kolejnej fazie rzucania zaklęć i będziesz mógł rzucić swoje zaklęcie początkowe na DOWOLNĄ płytkę w Magicznym Lesie.

Zdobywanie płytki

Kiedy zdobywasz płytkę, bierzesz ją tak jak w grze wieloosobowej. Kiedy twój przeciwnik zdobywa płytkę, po prostu umieść tę płytkę zakrytą w obszarze gry twojego przeciwnika. Twój przeciwnik nie zdobywa punktów za swoje płytki, jego rola polega na powstrzymywaniu cię od zdobywania płytek, aby utrudnić ci osiągnięcie lepszego wyniku. Jeśli twój przeciwnik w jakimś momencie zdobędzie płytkę, która wymaga dalszych akcji, jak np. starożytne runy lub przeklęte skrzynie skarbów, po prostu zignoruj ten efekt i umieść płytkę zakrytą w obszarze gry twojego przeciwnika.

Kiedy twój przeciwnik zbiera płytki przedmiotów z planszy Leśnych Duchów na koniec każdej rundy, zawsze wybiera swoje płytki od lewej do prawej oraz od góry do dołu, zaczynając w lewym górnym rogu planszy Leśnych Duchów.

Zaklęcie początkowe po ujarzmionym zaklęciu

Jeśli rzuciłeś ujarzmione zaklęcie, twój przeciwnik wybiera miejsce, w którym rzuci swoje zaklęcie początkowe, zgodnie z następującą kolejnością: od lewej do prawej strony i od góry do dołu, zaczynając w lewym górnym rogu Magicznego Lasu.

Cele rundy zmierzchu

Twój przeciwnik może realizować cele zmierzchu, czym uniemożliwi ci ich osiągnięcie. Remisy są nadal rozstrzygane na podstawie pozycji na planszy Leśnych Duchów.

Punktacja końcowa

Punktacja odbywa się tak samo jak w grze wieloosobowej, z jednym wyjątkiem: tajemnicze jaja są punktowane w zależności od ich liczby.

- 1-2:** 1 punkt za każde tajemnicze jajo
3: 2 punkty za każde tajemnicze jajo
4: 3 punkty za każde tajemnicze jajo
5+: 4 punkty za każde tajemnicze jajo

Możesz grać w trybie rozgrywki jednoosobowej, aby rywalizować z samym sobą lub rzucić wyzwanie swoim przyjaciołom i sprawdzić, kto osiągnie najwyższe wyniki! Użyj poniższej tabeli, aby zobaczyć, jak dobrze ci poszło! Możesz także spróbować zmierzyć się z wyzwaniami scenariuszy ze strony 18, które opisują konkretne przygotowanie gry oraz cele, które musisz osiągnąć, aby zrealizować wybrany scenariusz!

- 50+:** Świetny początek!
60+: Zaczynasz to rozumieć!
70+: Bardzo dobrze!
80+: Doskonale!
90+: Mistycznie!
100+: Magicznie!
110+: Mistrzowsko!



ROZGRYWKA RODZINNA

Rodzinny tryb „Nokturnu” upraszcza zasady gry, aby ci, którzy chcą mniej skomplikowanej rozgrywki, mogli nadal cieszyć się grą. Tryb rodzinny jest również świetny do wprowadzenia młodszych i mniej doświadczonych graczy do gry!

Postępujcie zgodnie z standardowymi zasadami przygotowania gry, z wyjątkiem:

1. Odłóżcie **karty celów rundy zmierzchu i blasku księżyca, żetony zaklęcia Cienia oraz planszę Leśnych Duchów** – nie będą używane w grze.
2. Odłóżcie **żetony zaklęć o mocy „1” i „2”** każdego gracza – nie będą używane. Tak jak w standardowej rozgrywce usuńcie pozostałe żetony zaklęć w zależności od liczby graczy.

Opcjonalnie: Możecie zdecydować się na dalsze uproszczenie gry, usuwając wszystkie płytki starożytnych run oraz karty mikstur.

Gra toczy się normalnie, z następującymi wyjątkami:

- Nie ma planszy Leśnych Duchów, więc po fazie rzucania zaklęć gracze usuwają swoje żetony zaklęć, którymi nie zdobyli płytki.
- Nie ma celów zmierzchu ani blasku księżyca, więc gracze nie zdobywają za nie punktów.
- Nie ma żetonów zaklęć Cienia, więc gracze nie wymieniają żadnych swoich żetonów na koniec rundy zmierzchu.
- W przypadku remisu w punktacji tajemniczych jaj remisujący gracze zdobywają liczbę punktów zależną od liczby jaj względem innych graczy.

Opcjonalnie: Jeśli usunąłeś starożytne runy i karty mikstur z gry, wszystkie symbole na płytkach można zignorować i żadne mikstury nie będą punktowane.

SCENARIUSZE I OSIĄGNIĘCIA

Gracze mogą zdobywać osiągnięcia w rozgrywkach wielo- i jednoosobowych. Poniżej znajdziecie ścieżki osiągnięć, gdzie nawet 4 graczy może śledzić swoje postępy. Do zdobywania osiągnięć możesz przystąpić w dowolnym momencie. Aby to zrobić, wpisz swoje imię poniżej w wolnym polu. Za każdym razem, gdy grasz, wybierz jeden z trzech trybów osiągnięć: Scenariusze (strona 18), Gra standardowa (strona 19) lub Modyfikacje zasad (strona 19) i postępuj zgodnie z instrukcjami. W trybie scenariuszy graj ze wskazaną kartą postaci oraz celami zmierzchu i blasku księżyca w każdej rundzie. Zalecamy rozpoczęcie od scenariusza nr 1 i przejście kolejnego scenariusza, gdy ukończysz poprzedni.

Od teraz za każdym razem, gdy zdobędziesz osiągnięcie z dowolnego z trybów osiągnięć, zakreśl swój znak specjalny (🔹 🔹 🔹 🔹) przy odpowiednim trybie, a następnie powróć na tę stronę i wypełnij kółeczko poniżej!



#	TRUD.	POST.	1	2	3	1	2	3	PKT	CEL 1	CEL 2	CEL 3	UKOŃCZONE
1	ŁATWY	Redd	3	5	12	8	11	12	75	Zdobądź 10+ punktów za czaszki			   
2	ŁATWY	Mędrzec	8	9	11	3	5	9	75	Zbierz 5+ dowolnych typów płytek			   
3	ŁATWY	Abigail	1	7	10	1	6	10	75	W pełni ukończ 3+ mikstury			   
4	ŁATWY	Flint	2	4	6	2	4	7	80	Zdobądź 20+ punktów za jaja			   
5	ŁATWY	Sage	1	8	12	1	5	8	80	Zdobądź 15+ punktów za zioła			   
6	ŁATWY	Abigail	3	7	10	3	6	7	80	Zbierz pełny zestaw obu typów grzybów			   
7	ŚREDNI	Mędrzec	2	5	9	2	7	11	85	Zdobądź 15+ punktów za czaszki	Nie zbieraj żadnych grzybów		   
8	ŚREDNI	Redd	4	7	1	4	10	12	85	Zbierz pełen zestaw ziół	Nie zbieraj żadnych piór		   
9	ŚREDNI	Flint	6	9	12	4	6	9	85	Zdobądź 10+ punktów za cele blasku księżyca	Zbierz 3 różne płytki starożytnych run		   
10	ŚREDNI	Abigail	5	8	10	1	4	10	85	Zbierz pełen zestaw piór	Nie zbieraj żadnych czaszek		   
11	ŚREDNI	Flint	3	4	10	2	5	11	90	Nie realizuj żadnych celów rundy zmierzchu	Zbierz 5 z dowolnych 2 typów płytek		   
12	ŚREDNI	Redd	8	9	12	5	7	12	90	Zdobądź 20+ punktów za mikstury	Zbierz 6+ jaj		   
13	ŚREDNI	Mędrzec	4	6	11	3	7	12	90	Zdobądź 20+ punktów za zioła	Zdobądź 2+ cele zmierzchu		   
14	ŚREDNI	Abigail	1	2	3	2	6	10	90	Nie zbieraj żadnych jaj	Nie posiadaj zaklęć Cienia		   
15	TRUDNY	Flint	2	7	11	1	6	11	95	Nie zbieraj żadnych skrzyń skarbów	W pełni ukończ 3+ mikstury	Zbierz 5+ czaszek	   
16	TRUDNY	Redd	1	5	6	3	8	9	95	Zdobądź 25+ punktów za mikstury	Nie zbieraj żadnych lustrzanych kamieni	Zajmij ostatnie pole na planszy Leśnych Duchów w dowolnej rundzie	   
17	TRUDNY	Flint	4	10	12	5	8	10	95	Zdobądź 12+ punktów za cele rundy blasku księżyca	Zbierz 1+ z każdego z 8 typów płytek	Użyj 2 lustrzanych kamieni jako 2 różnych typów	   
18	TRUDNY	Abigail	3	9	11	2	7	12	100	W rundzie blasku księżyca nie zdobywaj żadnych płytek na planszy Leśnych Duchów	Nie zbieraj żadnych lustrzanych kamieni ani ziół-dżokerów	Zbierz 5+ przedmiotów	   
19	TRUDNY	Mędrzec	1	6	7	4	9	11	100	Zdobądź 15+ punktów za cele rundy zmierzchu/blasku księżyca	Nie zbieraj więcej niż 5 typów płytek	Nie używaj ujarzmionych zaklęć w rundzie zmierzchu	   
20	TRUDNY	Redd	2	5	8	1	5	8	100	Zdobądź wszystkie 3 cele rundy zmierzchu	Zbierz 7+ jakiegokolwiek typu płytki	W pełni ukończ 4+ mikstury	   

Osiągnięcia (standardowe zasady gry)

Graj zgodnie ze standardowymi zasadami i przygotowaniem.

#	CELE	UKOŃCZONE
1	Zdobądź 60+ punktów	   
2	Zdobądź 70+ punktów	   
3	Zdobądź 80+ punktów	   
4	Zdobądź 90+ punktów	   
5	Zdobądź 100+ punktów	   
6	Zdobądź 110+ punktów	   
7	Zdobądź 15+ punktów za mikstury	   
8	Zdobądź 20+ punktów za mikstury	   
9	Zdobądź 25+ punktów za mikstury	   
10	Zdobądź 20+ punktów za czaszki	   
11	Zdobądź 36+ punktów za pióra ognistego ptaka	   
12	Zdobądź 30+ punktów za grzyby	   
13	Zdobądź 25+ punktów za zioła	   
14	Zdobądź 30+ punktów za tajemnicze jaja	   
15	Zbierz 5+ płytek starożytnych run	   
16	Zbierz 3+ skrzynie przeklętego skarbu	   
17	Zbierz 3+ lustrzane kamienie	   
18	Wygraj wszystkie 3 cele rundy zmierzchu	   
19	Zdobądź 7+ punktów za cele rundy księżycowego blasku	   
20	Zdobądź 10+ punktów za cele rundy księżycowego blasku	   
21	Zdobądź 15+ punktów za cele rundy księżycowego blasku	   
22	Zajmij wszystkie miejsca na planszy Leśnych Duchów	   
23	Zbierz 7+ dowolnego typu płytki	   
24	Zbierz 9+ dowolnego typu płytki	   
25	Zbierz 2+ ze wszystkich 8 typów płytek	   

Osiągnięcia (zmodyfikowane zasady gry)

Graj zgodnie ze zmodyfikowanymi zasadami gry lub przygotowaniem.

#	MODYFIKACJE ZASAD	UKOŃCZONE
1	Powykręcane drzewa: W obu rundach użyjcie poniższych układów Magicznego Lasu: 1-2 graczy:  3 graczy:  4 graczy: 	   
2	Podwójna konkurencja: Gracze muszą rzucić zaklęcie o mocy wyższej o co najmniej 2 niż poprzednio rzucone zaklęcie.	   
3	Wszystko gotowe do warzenia: Każdy gracz zaczyna grę z 3 dodatkowymi kartami mikstur rozdanych losowo z talii mikstur. Usuńcie płytki starożytnych run z gry.	   
4	Polowanie na skrzynie: Zmodyfikowane zasady dla skrzyń przeklętego skarbu: Gdy gracz zdobywa skrzynię przeklętego skarbu, może natychmiast wymienić ją na inną płytkę w grze gdziekolwiek w Magicznym Lesie albo na planszy Leśnych Duchów albo wykonać jej zwykłą akcję.	   
5	Droгоценne kamienie: Alternatywne zasady dla lustrzanych kamieni: Lustrzane kamienie mogą być używane jak zwykle, ale zapewniają 5 pkt, jeśli nie zostaną użyte do skopiowania innej płytki.	   



Na początku 2019 roku Flatout Games rozszerzyło działalność, tworząc Flatout Games CoLab. CoLab to szansa dla założycieli Flatout Games na nawiązanie współpracy ze wspaniałymi ludźmi z branży gier planszowych i wspólne tworzenie nowych projektów. Nasze podejście polega na budowaniu jak najlepszych doświadczeń poprzez zaangażowanie wszystkich w cały proces. Staramy się rozbudzać pasję i zaangażowanie w każdym z naszych współpracowników, wspólnie pracując oraz dzieląc się zyskiem. Ta publikacja jest efektem zaangażowania wszystkich pracowników, którzy są częścią naszego zespołu – wspólnie ponosimy odpowiedzialność i otrzymujemy gratyfikację.

Członkowie CoLab Flatout Games, którzy zrealizowali ten projekt, to:

Fertessa Allyse – rozwój, teksty, redakcja

David Iezzi – projekt, rozwój

Molly Johnson – rozwój, kierownictwo artystyczne, administracja, marketing, redakcja

Dylan Mangini – projekt graficzny, rozwój

Robert Melvin – rozwój, logistyka

Shawn Stankewich – zarządzanie projektem, kierownictwo artystyczne, projekt graficzny, teksty, redakcja, produkcja, marketing, crowdfunding, logistyka

Ilustracje – Beth Sobel

Projekt rozgrywki jednoosobowej – Shawn Stankewich

Scenariusze i osiągnięcia – Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

AEG:

Nicolas Bongiu – dyrektor projektów

David Lepore – produkcja

Adelheid Zimmerman – produkcja

Chcielibyśmy podziękować osobom, które pomogły stworzyć tę niesamowitą grę, jaką jest „Nokturn”:

Monique Brooks, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Randy Flynn, Kevin Grote, Patrick Hayden, Davis Johnson, Anuj Khattar, Charlotte Kyle, Wolfgang Luedtke, Aaron Russin, Ross Slator, Cody Thompson, Josh Williams, Kyndra Williams, Samantha Vellucci oraz John Zinser.

Playtest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Seattle Area Tabletop Designers i Zephyr Workshop.

Polska edycja: Lucky Duck Games

Jarek Budnicki – tłumaczenie

Mateusz Szupik – redakcja, skład, koordynacja produkcji

Marta Kania – korekta

Marek Baranowski – skład

Michał Herman – wydawca

Daria Stachurska – marketing

Tomasz Siwek – marketing

Maryla Wolska – obsługa klienta

Patryk Blok – redakcja



Lucky Duck Games sp. z o.o.
ul. Gen. Bohdana Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska



©2024 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521,
Henderson, NV 89052, USA.
Marka Nocturne i wszystkie powiązane
z nią znaki są ™ lub ® i ©, gdzie wskazano,
Alderac Entertainment Group, Inc.
lub Flatout Games. Wszelkie prawa
zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach

Masz pytania? **Napisz na: info@luckyduckgames.com**